

# KULT



Muerto entre las rosas





## La Historia

En los inicios del siglo de oro español la inquisición española apretó mas que nunca a los herejes y a los acusados de brujería. Uno de los arcontes al servicio de Jokmah estaba al cargo de la inquisición y buscaba una de las llaves. Su idea no era del todo descabellada ya que la magia dio orígenes a despertados. Akracem, que así es como se llama el arconte se dio cuenta de que la clave estaba en la alquimia. Persiguió a los brujos y alquimistas sin descanso, enviando a cada agente del que disponía para encontrar la clave.

La presión que ejerció Akracem sobre los alquimistas fue tal que la mayoría

huyo lejos del reino de España. Algunos emigraron a Escocia donde los anglicanos eran mas tolerantes. Otros en cambio vieron en las colonias un buen refugio para esconderse de la santa inquisición.

Los brujos que llegaron al nuevo mundo fundaron una sociedad que llamaron “La orden de la carne”. Una sociedad secreta que se dedicaría a vigilar al enemigo, pero se corrompieron y terminaron viendo al enemigo dentro de sus propias filas. Utilizaron la alquimia para alargar sus vidas, experimentaron con sus cuerpos y muchos de ellos terminaron locos. La sociedad permaneció en el olvido hasta que en 1930 unos incautos entraron en sus cámaras subterráneas. Joseph Delaroy encontró la vieja sala de reunión del la orden de la carne y tomo posesión de todos sus conocimientos. Poco a poco

con el dinero de su familia y el poder ganado a través de la alquimia, fue escalando posiciones dentro de la sociedad.

La orden de la carne volvió a experimentar con mendigos y gente “deleznable” intentando perfeccionar y alcanzar así la inmortalidad que tanto ansiaban desde hace siglos. Pasaron los años sin resultado y Joseph Delaroy ya ajado por la edad empezaba a impacientarse.

A finales de los años noventa a sus oídos llegó la fama de un alquimista inglés que había conseguido grandes logros. El señor Carson según parecía había conseguido la inmortalidad. La orden de la carne se puso en contacto con él para invitarle para que compartiera sus conocimientos, a cambio le ofrecían protección y conocimientos. El señor Carson se mudó con su hija a la costa oeste donde se asentaba la orden.

Pronto se dio cuenta de que a pesar de que la orden de la carne perseguía lo mismo que él, sus métodos no le satisfacían. Poco a poco el señor Carson se fue distanciando de la orden solo dándoles migajas de su investigación.

Realmente consiguió la inmortalidad, pero el precio a pagar era alto. El señor Carson consiguió la inmortalidad de la carne pero los recuerdos del individuo se esfumaban. La orden de la carne se impacientó ante la negativa de Carson a revelar sus hallazgos. A tal punto llegó este acoso que el Señor Carson tomó una dolorosa decisión, dejó a su hija atrás y se marchó con sus investigaciones.

La orden de la carne puso el grito en el cielo y removió cielo y tierra para encontrar al señor Carson y a su investigación. Este revuelo no pasó desapercibido más allá de nuestras fronteras y un viejo enemigo de la Orden

percibió la inquietud. Akracem envió a sus agentes a investigar.

Actualmente la orden de la carne se refugia, siguiendo cada pesquisa por mínima que sea para acercarse a su fin. Ya ha tenido encontronazos con los agentes de Akracem, pero temerosos de su poder se esconden. Por ahora la partida está en tablas a la espera de que algo decante la balanza hacia un bando u otro.

**(Nota del autor:** Mi partida va centrada en la señorita Violent Carson, hija del Abraham Carson pero con unos pequeños cambios estoy seguro de que cualquiera puede jugar la partida.)

## Cambio de peso

“Tras las estresantes horas pasadas decides que quieres divertirte así que le pides a Sarah que te lleve por ahí. La relación con ella cada vez es más profunda, pero a la vez a veces te da miedo hasta que punto te puede llevar.

Os hechan de un cine porque haciais mucho ruido, lo que el viejo revisor de los Market Cinema del centro es que no es que hicierais ruido, es que lo estabais haciendo en una de sus butacas.”

“-Hacerlo en un lugar público... nunca lo hubiera pensado de una chica tan modosita como pareces Violet – Te susurra Sarah al oído. Su perfume te embriaga y su cálido aliento en la oreja te provoca un escalofrío que te dan ganas de abalanzarte sobre ella. - Ven, te voy a llevar a cenar a mi lugar preferido.”

“Camináis unos pasos por la calle ancha y concurrida, escuchando el sonido típico de los tranvías. Pasáis junto al museo de arte y ante la siguiente puerta se para. Levantas la vista y ves la cabeza gigante de un perro salchicha con un gracioso sombrero de cocinero. “¿Me está llevando al Doggy's Dinner?” Piensas para ti.”

“-Este lugar me encanta, tienen unas tortitas increíbles y las hamburguesas son de otro mundo.- Te dice ella”

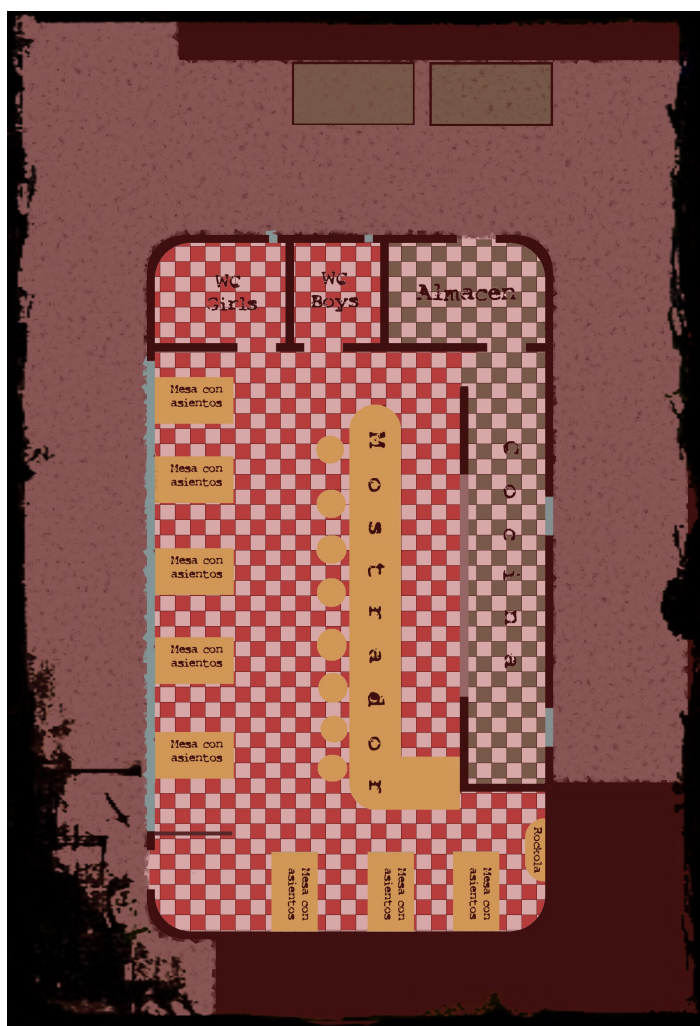
“No te lo puedes creer. Sarah Perkins, una de las mujeres más ricas de San Francisco y el lugar que prefiere para cenar es el Doggy's Dinner. Antes hubieras jurado que el cielo era rojo.”

“Entráis en el local con el duelo de cuadros, las banquetas rojas en la barra, las luces de neon y las viejas fotos descoloridas de platos encima del mostrador. El olor a carne a la plancha hace que se te abra el apetito y miras a

tu alrededor donde sentarte. El ding del cocinero te hace mirar a la cocina donde un hombre de color sonríe mientras entrega un plato de huevos revueltos a la camarera.”

“-Séntate donde quieras, yo voy a poner música.- Te dice Sarah mientras te da un beso en la mejilla.”

Deja que el jugador elija el asiento que prefiera y adapta la situación a su posición. (ver mapa 1.1)



Deja que los jugadores interactúen un poco con los habitantes del dinner:

- Doris: Es la camarera del local, es la típica camarera. Amable y servicial.
- Mathew: Es el cocinero, él se encarga de toda la comida. Es un veterano de guerra que perdió su



mano en Vietnam. Sufre de estrés post traumático y es adicto a las pastillas contra el dolor.

- Peter Trenton: Sentado al final de la barra es un vagabundo que ha conseguido racanear lo suficiente como para un café caliente y un plato de comida. Apura el plato de comida para disfrutar de café caliente.
- Steven Parker: Un hombre trajeado que se sienta al otro extremo de la barra, lo más lejos que puede de Peter. No para de hablar por el móvil mientras juega con un mechero que parece de oro.
- Laura y Tomas: Una pareja que se sienta en el lado de la rockola, más cerca de la puerta disfrutando de un batido de fresa.
- Laurel: Junto a la Rockola está sentado un hombre muy nervioso que se dedica a apuntar rápidamente en una hoja. Su letra es ilegible y sus murmullos también.
- Brian y Mandy: Una pareja discute en la mesa más alejada del local. Mandy está disgustada porque Brian no hace más que mirar a las mujeres. Sarah va a empeorar las cosas.

Por ahora no pasa nada extraño y aunque hay sospechosos ninguno tiene intenciones de hacer nada. Tras un rato, deja que los jugadores se muevan por el local y hagan un poco lo que quieran.

*“La campana de la puerta anuncia que un nuevo cliente ha entrado. En este caso un hombre enarbolando una pistola comienza a gritar ordenes a diestro y siniestro. Se acerca a la caja y comienza a sacar el dinero mientras todos permanecen con las manos en alto y en*

*ese momento se fija en Sarah y sonríe dejando la caja abierta para cercarse a ella.”*

*“Ey! ¿Encanto, porque no nos vamos tu y yo al callejón de atrás y pasamos un buen rato?”*

Si juegas no está Sarah haz que se acerque a alguna de las niñas del local. Intenta picar a los jugadores para que actúen y cuando se lie una pequeña tangana pasa lo siguiente:

Para los que no tengan sensibilidad expandida: *“Un grito os sobrecoge mientras Doris se aleja del vagabundo de la esquina. Este se desploma en el suelo mientras su camisa se va impregnando poco a poco de sangre. Un charco de sangre va cubriendo el suelo mientras todos miráis perplejos sin saber que ha pasado. En un último aliento de la boca del vagabundo surge una voluta de humo con un fuerte olor a pólvora.”*

(Si algún jugador tiene sensibilidad expandida o esquizofrenia oír un fuerte disparo.)

El atracador como es normal intentará poner pies al polvoroso. Si los jugadores no se lo impiden. El no ha disparado, es más nadie ha escuchado ningún disparo, pero ante la duda... Pies para que os quiero.

Antes de que la policía llegue los jugadores pueden hacer algo, investigar el cadáver o algo.

El cadáver: Si los jugadores tienen medicina o primeros auxilios podrían alargar algo más la vida de Peter. Si ya ha muerto lo único que verán es una gran herida de bala en el pecho que le atraviesa el corazón. Su sangre riega el suelo y surge a borbotones. Si buscan entre sus bolsillos para saber cómo se llama no encontrarán ningún carnet, pero si encontrarán una tarjeta de una clínica

de beneficencia y una bolsa de papel con restos de comida de un albergue.

Tambien tiene un vendaje reciente en el pecho, cerca de la herida. Si los jugadores descubren el vendaje veran que tiene una herida con una forma bien definida.

*“La herida tiene la forma de un circulo que lo atraviesan dos flechas cada una en un sentido.”*

Los jugadores no sabran nada a menos que tengan conocimientos medicos. Si lo tienen haz que efectuen una tirada y solo entonces los siguientes datos. La herida no es reciente, tiene bastante tiempo, pero su curacion es lenta debido a las condiciones insalubres del paciente. Fue practicada con una cuchilla muy afilada ya que se arranco la parte de piel que falta, a lo mejor es la eliminacion de un tatuaje.

Y la policia llega.

*“Una policia de pelo largo y negro entra por la puerta apuntando con su pistola a todos. En su tez blanca destacan sus profundos ojos azules que miran como esquirlas de hielo para terminar de clavarse en ti.”*

*“Enma Walters enfunda la pistola y se acerca a ti mientras saca las esposas. “¿Otra vez has matado a alguien?” Enseguida escuchas las protestas de Sarah y del resto de los presentes (Siempre que los jugadores no hayan hecho nada malo, si se han portado como unos gilipollas los demas le echaran la culpa.) que te exculpan y comiezan a describir lo sucedido.”*

*“Ves la cara de fastidio de Enma al no poder detenerte y como tiene que escuchar a cada uno para tomar nota de su declaracion.”*

Haz que los jugadores declaren lo que ha pasado y que den una descripcion,

pero... ¿Como era el atracador? Haz que hagan una tirada de Ego ver si su mente ha conseguido fijar el aspecto del atracador.

Efecto:

- Fallo: Era un hombre negro, muy grande y vestido con una gabardina.
- 0-2: Era un hombre negro vestido con un chandal que tenia una pistola plateada.
- 3-5: Parecia un hombre negro, con una gorra, vestia ropa ancha y tenia una pistola, puede que un desert eagle.
- 6-10: Era un hombre que llevaba una mascara que vestia un vaquero ancho y una sudadera. Tenia una glock plateada.
- 11-15: Era un hombre blanco con una mascara negra, con el pelo largo y rubio. Llevaba un vaquero ancho y una sudadera de los Warriors de San Francisco.
- 16-20: Era un hombre blanco con una mascara negra, pero tenia barba, con el pelo largo recogido en una coleta. Llevaba unas vaqueros anchos con una sudadera de los Warriors de San Francisco y unas Converse 2000 azules. El arma que llevaba era una replica , te das cuenta ahora que el cañon era de color naranja.



## Visita al Forense



En mi caso creo que el jugador primero intentara ir a visitar al forense para averiguar los entresijos del cadaver. Tirara de contactos para poder entrar a ver el cadaver. Si no, los personajes pueden ver con retorica, derecho o cualquier burda treta pueden conseguirlo. Si cualquier tirada falla siempre pueden recurrir al vil soborno, pero funcionara.

Ya sea viendo al forense o leyendo el informe medico se enteraran de lo mismo.

“A simple vista el cadaver presenta heridas de diversa consideracion. Tiene un golpe en la parte posterior de la cabeza premorten, una herida en el pecho a dos centimetros de la clavícula, con forma circular y por ultimo un agujero de bala del calibre 44 que le impacto en el pecho. El medico concluye que la causa de la muerte fue el disparo de bala.”

“Tras examinar las tres heridas con detenimiento se puede apreciar cicatrizacion en la herida de la cabeza asi como puntos de sutura. La herida del pecho esta vendada y al parecer tenia por encima crema cicatrizante. Al principio se penso en la eliminacion de algun tatuaje, pero en las capas internas de la dermis no se ha encontrado rastro de ningun tatuaje. La herida de bala perforo el pecho atravesando el corazon y saliendo por el omoplatto izquierdo.”

“No encontramos efectos personales, sus ropas han sido mandadas al departamento cientifico. Se aprecia pintura sobre el cuerpo de la victima, se recoge una muestra para mandarla a la policia cientifica.”

“Pendiente el informe toxicologico, se ha pedido exhaustivo ya que se sospecha se encontraran ingentes cantidades de varios tipos de farmacos.”

“Dos cosas han llamado la atencion del medico forense. La primera es que a pesar de la muerte rapida del paciente y del tiempo trascurrido hasta el levantamiento del cuerpo el humor vitreo del ojo no se ha deteriorado. Lo segundo que ha llamado la atencion es que a pesar de ser un hombre bastante peludo alrededor de la herida del pecho y del dorso de la mano derecha se ha afeitado el pelo.”

“Las conclusiones del forense son que esta persona recibio ayuda medica poco

tiempo antes de la muerte.”

Si son los personajes los que van a ver al forense y tus jugadores son de los que les encanta una buena pelea... alla vamos.

*“Tras unos momentos a solas en el deposito las luces se apagan al tiempo que las luces de emergencia se encienden. Escuchas revuelo detras de la puerta de salida para luego escuchar un tiro y como algo pesado, intuyes que el encargado, cae al suelo.”*

Los jugadores pueden esconderse, pueden atrincherarse o pueden correr como nenas locas por el sitio, la cosa es que esta todo cerrado. Hay tres ventanas, pero las tres tienen barrotes y aunque se pudieran forzar dan a un habitaculo con paredes verticales de cinco metros.

Son tres hermanos de la orden de la carne que pretenden hacer desaparecer el cuerpo. Van armados con Uzis y son de gatillo facil. Fuera tienen una furgoneta que esperan utilizar para la huida.



## Visita al albergue

*“Cerca del centro se encuentra la iglesia de San Leopoldo, una pequeña iglesia catolica que a su espalda cuenta con uno de los albergues mas importantes de la ciudad. Cuando entran por la puerta el olor a comida recién preparada les llena y el calor de una chimenea les acoge. Una suave musica les invita a sentarse y quedarse. A pesar del mal aspecto de la gente es un lugar tranquilo. Puedes ver un comedor donde jovenes bien vestidos con camisa blancas atienden a los vagabundos con una sonrisa y una oracion.”*

*“Nada mas entrar tambien te das cuenta de los dos hombres fornidos que dan vueltas por el lugar. Prestando atencion a cada movimiento, deduces que es la seguridad, pero te extraña que un sitio tan tranquilo alguien pueda liarla.”*

*“Al momento se os acerca un joven muy bien peinado que con una sonrisa os dice: “Alabado sea Dios por este dia tan maravilloso, ¿En que podemos ayudarles?”*

Sin los personajes saberlo se estan metiendo en la boca del lobo. El lictor Akracem es elque se encarga del albergue y no sabe nada de la secta o de lo que le ha pasado al desconocido pero esta muy contento de tener noticias. La cosa es que desde la rebelion de los lictores Akracem perdio mucho poder, mas ya que su amo esta desaparecido. Pretende conseguir el favor de algun amo a cambio de la llave de la inmortalidad. Hace años perdio la esperanza de encontrarla pero intento hacerse un ejercito con los necesitados y lo ha conseguido.



El padre Anthony Kracem es un cura bueno y bondadoso entrado en años y carne. Su faz bondadosa no hace pensar que debajo se encuentra un ser que hara todo por mantener el poder, ademas le encanta devorar a seres humanos. A su cargo tiene todo un ejercito de mendigos, algunos reformados, otros son sus ojos y sus oidos en la ciudad. No querra daño alguno para los personajes, y se sorprendera mucho cuando sepa quien es Violet Carson.

Lo que les puede contar sobre el vagabundo es que se llamaba Peter. Era un hombre bueno y piadoso que tuvo un problema con el juego, se estaba reformando. Ayudaba de vez en cuando en el comedor y repartiendo sabana en el albergue. El dia que murio no aparecio por alli, ni tampoco en esa semana. Los vagabundos vienen y van no es de extrañar que alguno no aparezca en una semana. Ademas es bastante normal que despues de una semana de que un vagabundo no aparezca es que haya muerto. En el albergue se dedican a darles cama, comida y si pueden les dan un trabajo.

Si alguno de los personajes tiene esquizofrenia o sensibilidad expandida haz que note ciertas cosas que lo pongan sobre alerta:

- Haz que vea a los guardaespaldas del padre Anthony como si el auricular que llevan fuera como un tubo por el que corre un liquido verde.
- Que pasen por una puerta y vean al cocinero, pero en vez de vestido con ropas blancas que sus ojos esten vendados con una tira de cuero negro cosida a los ojos y que en vez de cortar una pierna de ternera este despiezando un torso humano.

- Que los perros atados en el jardin privado del padre Anthony sean dos figuras humanoides con la piel destrozada por el acido, sin ojos pero con una mascara de respiracion por la que olfatean el aire.
- Por ultimo haz ver que los ojos del padre Anthony son lechosos y sus carnes mas fofas de lo normal. Ademas su camisa parecera esta llena de lamparones de grasa y sudor.

Pero claro, todo debe ser una vision fugaz para que todo vuelva a ser como debe ser. La interpretacion aquí es basica, los personajes con esquizofrenia deberian perder la cabeza y comenzar a gritar, mientras que los personajes con sensibilidad expandida deberian saber lo que estan viendo y asumir donde se estan metiendo.

Los personajes que tengan intuicion deberan saber que el padre Anthony sabe mas de lo que cuenta. El sabe que la clinica es un lugar corrupto, sospecha que la orden de la carne esta detras de todo, pero aun le faltan fuerzas para poder hacer un ataque directo contra ellos. Asi que guiara a los jugadores en ese sentido a ver si ellos pueden hacerle el trabajo sucio.

## **Visita a la Clinica**

La clinica esta situada en una de las zonas mas desfavorecidas de la ciudad. Cuando entren los jugadores veran que esta abarrotada de vagabundos que se mueven arriba y abajo.

*“Al entrar por la puerta ves las baldosas rotas en las paredes y la suciedad por el suelo. El murmullo de las decenas de voces que aumentan el*

*silencio que hay detras. El olor no es desagadable que a tu mente viene el olor a quirofano y el recuerdo de una camilla, unos cirujanos y de sangre. No localizas ese recuerdo, ni siquiera sabes si es un recuerdo tuyo o de alguna pelicula.”*

*“Nada mas entrar un enfermero os da una tablilla donde un hay un formulario para rellenar sobre enfermedades o problemas que te suceden. “Rellenen este formulario y cuando su numero aparezca en esa pantalla se lo dan a la señorita del mostrador.” Veis una pantalla cubierta con una malla metalica dentro de una caja de seguridad encima de un mostrador donde una mujer, cansada habla con paciencia con un vagabundo que por momentos pierde la paciencia. Cuando vuelves la vista para decirle al hombre algo, este ya se ha alejado de ti repartiendo otra tablilla al mendigo que entra por la puerta.”*

La mujer del mostrador esta harta de que los vagabundos se cuelen y costara que le haga caso a los jugadores. Los tomara por yonkis, proxenetas o putas y les mandara sentarse y esperar su turno.

Los jugadores pueden esperar su turno, con lo que perderan parte del dia sentado viendo pasar el tiempo o pueden tratar de convencer a la mujer con una tirada de retorica y con una buena intepretacion.

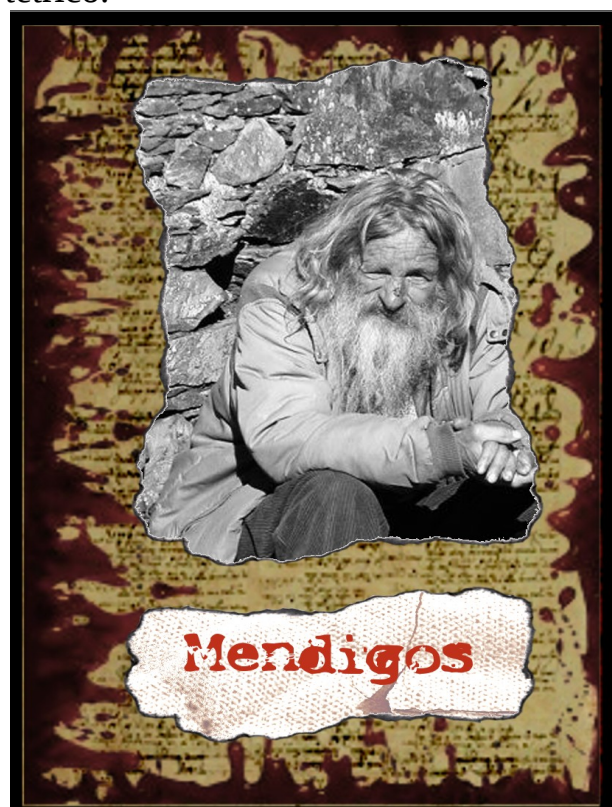
Si lo consiguen podran ver al director de la clinica. El señor Joseph Delaroy quienes les recibira encantado y se sorprendera cuando Violet se presente. El sabe que su padre no le dejo nada, pero aun asi es una persona a tener en cuenta, sobre todo si comparte el talento de su padre.

El señor Delaroy se disculpara enseguida con los jugadores dejandoles en manos de su mano derecha Denis, un muchacho alto con pinta de ejecutivo que les invitara a pasar a su despacho. El

doctor Denis Carrintong III, hijo de un prestigioso cirujano plastico, les atendera amablemente. El señor Delaroy se marchara apoyado en su baston dejandoles en buenas manos.

Si le preguntan por el vagabundo este mirara en la base de datos y negara que hayan atendido a ese individuo. Si ellos lo hubieran atendido aun estaria en observacion si como dicen tuvo un golpe en la cabeza. Si le nombran el simbolo diran que eso lo hacen algunos vagabundos para quitarse los tatuajes. Alguien con intuicion sabra que esta mintiendo, alguien con empatia o vision del aura sabra que es una persona con un desequilibrio mental muy bajo, alguien muy frio acercandose peligrosamente a la psicopatia.

Los personajes han levantado la libre, ahora que haran, saben que los dos mienten, pero no tienen pruebas de cual es el causante de su muerte ni como. Si van acompañados este podria sugerirles que se cuelen de noche. Por la noche las estructuras cambian y el ambiente es mas tetrico.





## **El albergue por la noche**

Si los jugadores se meten en el albergue de noche (ellos se buscaran las formas) se meteran en algunos lios, pero ni siquiera los voy a describir ya que es una pista falsa.

Por supuesto que el Padre Anthony Kracem esta organizando una secta, y por supuesto que tiene cosas que ocultar, pero no estan en el albergue y menos en la capilla.

El albergue cuenta con un comedor, una cocina, un pasillo donde a un lado tiene el dormitorio comunal y al otro las duchas. Una de las puertas da al patio que conecta con la iglesia donde estaban los perros.

Todo esta guardado por los vagabundos fieles al padre Kracem. Si los alertan estos pelearan y avisaran a los guardaespaldas que son la elite de los vagabundos. Los jugadores deberian tener cuidado. Pero alli no hay nada mas.

Si consiguen meterse en la iglesia pasando por encima de los “perros” lo unico que pueden llegar a descubrir los jugadores es que el padre maneja injentes cantidades de dinero.

## **La clinica de noche**

La clinica tiene tres plantas, muchas de ellas estan llenas de pacientes locos y vagabundos. No estan sueltos por la noche pero como ya se ha dicho, las estructuras cambian mucho por la noche y las puertas a metropolis comienzan esa noche a resquebrajarse. En parte gracias a la presencia de los pj.

Los jugadores se cruzaran por la noche

con varios tipos de vagabundos:

- Laurel: Un loco que se exita sexualmente con la sangre, es peligroso ya que hace mucho que no se corta.
- Bruce: una mole inmensa de musculos que no habla pero que seguira a los personajes. Odia la sangre y en cuanto vea algo de sangre entrara en furia.
- Andrew: Se lo encontraran de vez en cuando y lo unico que hara sera darse golpes contra la pared y si le llegan a tocar pegara tal grito (un grito que casi no es humano) alertando a las “enfermeras”
- Tomas: un joven autista que apenas puede valerse por si mismo pero que sabe sobrevivir en metropolis y lo mas importante sabe cuando huir, esconderse o luchar.

Los demas locos son de poca importancia. Cuando los jugadores entren se encontraran en la tercera planta. Eso ya les dara una pista de a que juego estan jugando.

Si suben se encontraran algo muy raro, y es que estaran en mitad de una bruma rojiza que no les dejara ver mas alla de un par de metro. Si permanecen mucho tiempo en la azotea seran atacados por un Erinias (utilizar el grito del Nazgul para acojonar)

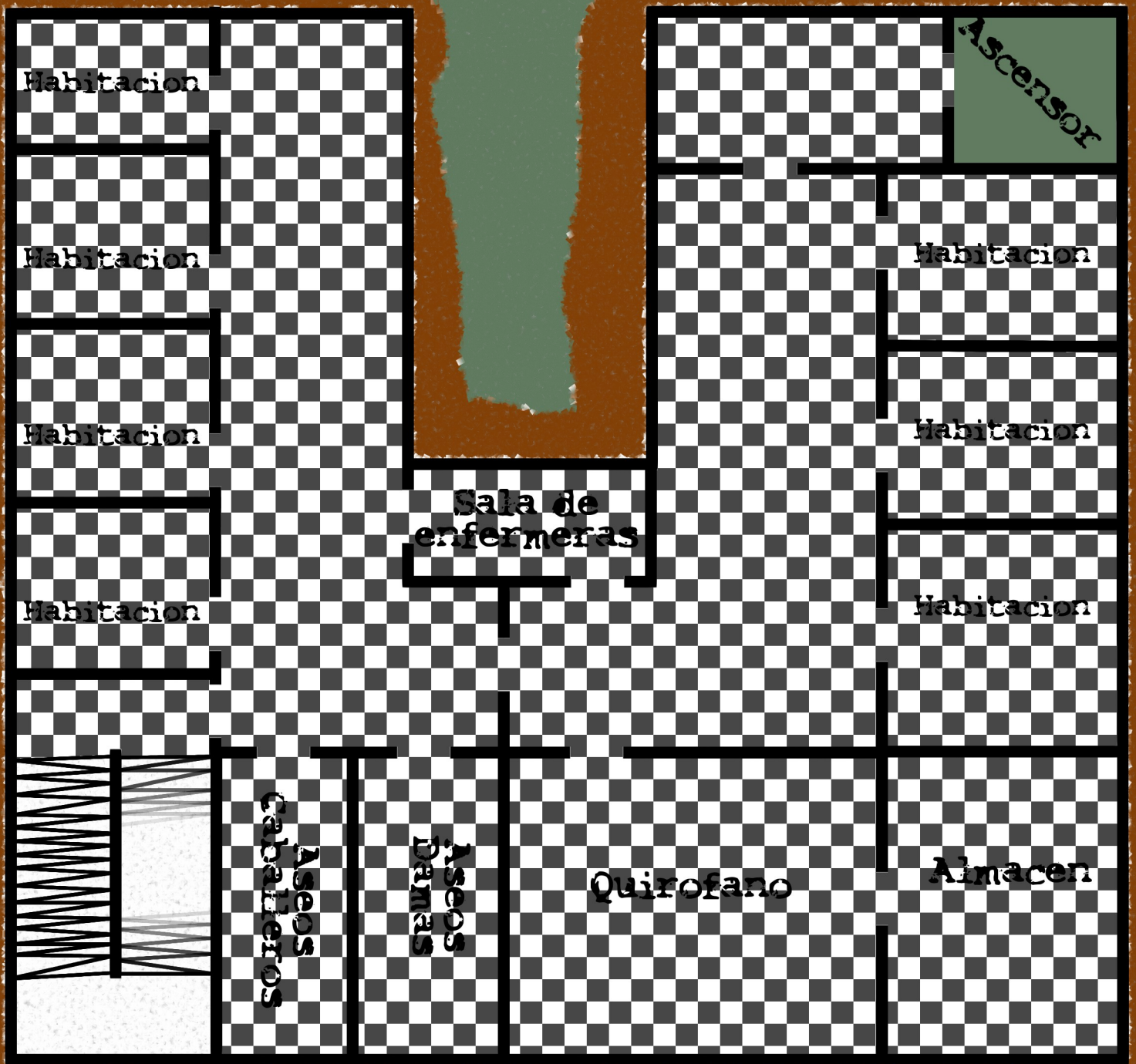
Los jugadores tendran que corren hacia abajo. Cuando lleguen a la planta baja tendran que bajar mas, al sotano y alli una parte de la orden de la carne estara haciendo otro ritual de transferencia con un vagabundo a una figura alta y musculosa (joseph Delaroy) que saldra corriendo cuando los personajes entren.

Pelea final contra Denis Corrintong III



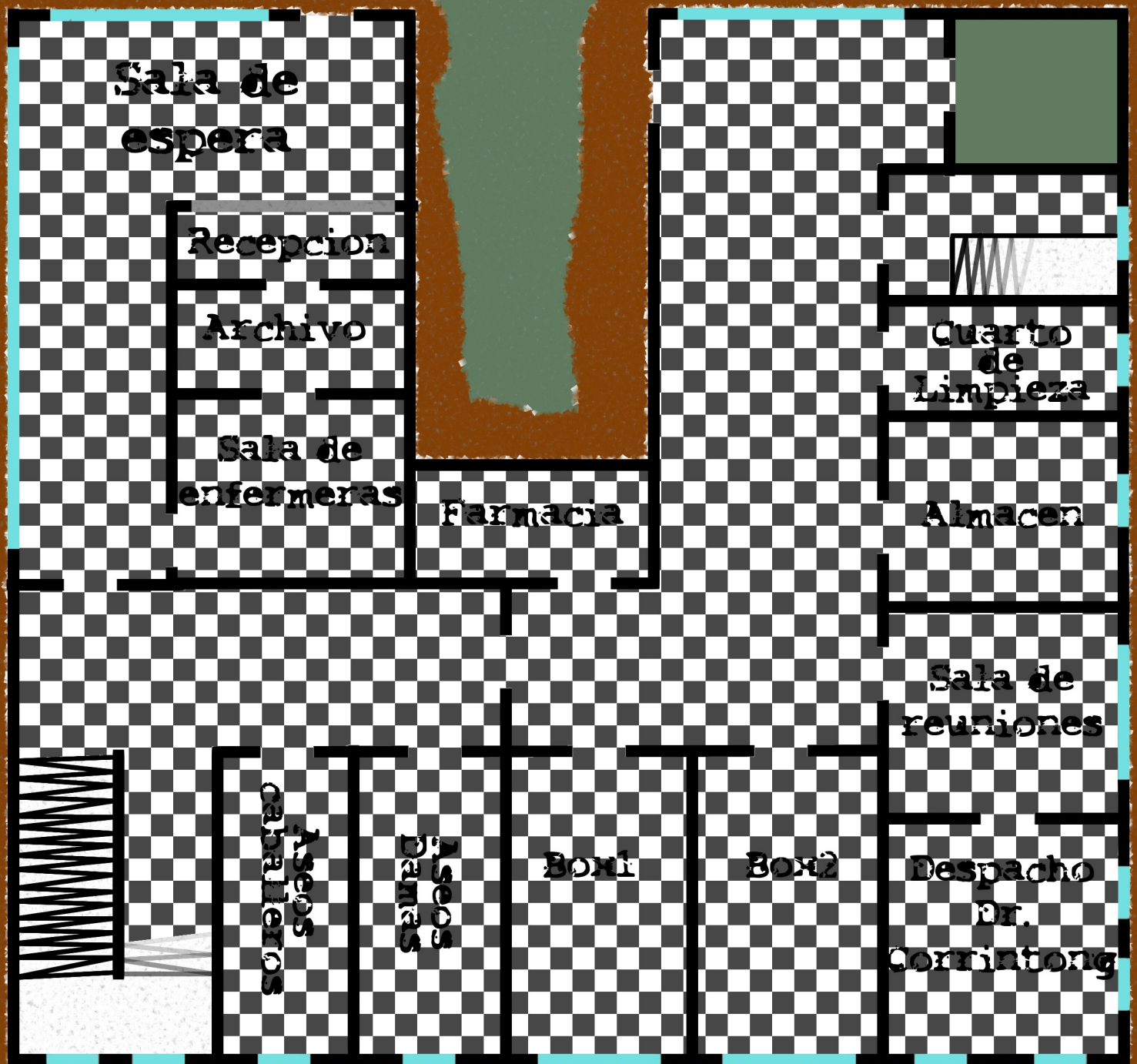
## Tercera Planta





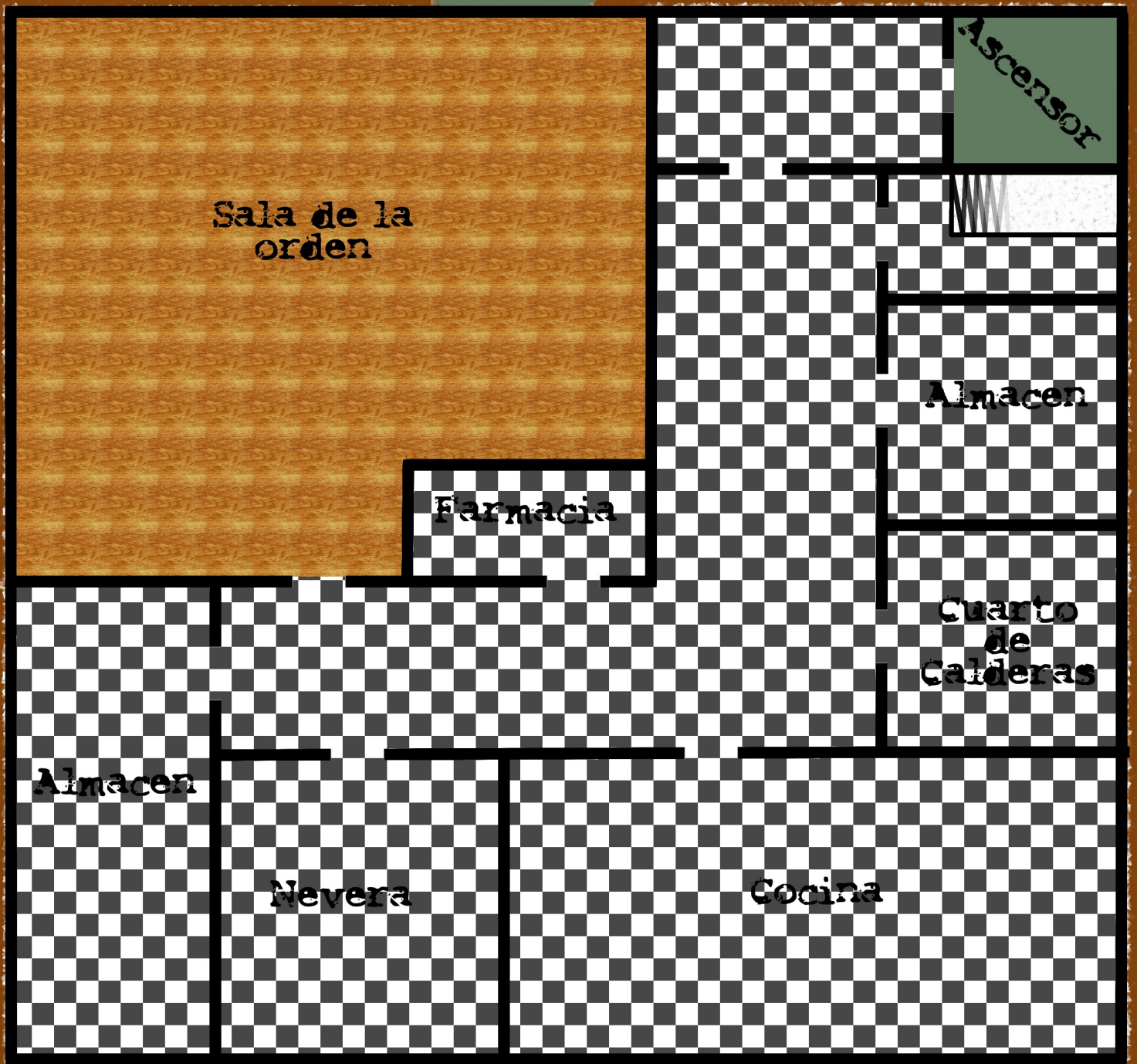
# Primera y Segunda Planta





# Planta Baja





**Sotano**



que sacara su espada para defender la orden.

Si los personajes derrotan a Corrintong habran desmantelado en culto. Si al dia siguiente van a ver a Joseph este se mostrara muy sorprendido y sera sincero ya que su mente esta dividida.

### **Puntos de experiencia**

- Solo por jugar los jugadores recibiran 3 px.
- Si intentan ayudar a Peter 1 px
- Si pelean con los soldados en el deposito 2 px
- Si los derrotan sin matar a ninguno 4 px
- Si evitan el combate de alguna forma 4 px
- Si no arman jaleo en la investigacion de dia 1px.
- Si no alertan a los guadias del hispital 1 px
- Si no alertan a los guardias del albergue 1px
- Si se han enterado de que va la trama 2 px
- Si derrotan a Corrintong 3 px.

